

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Teatrikunsti õppekava

Elis Järvsoo

KUULDEMÄNGU „TUND AEGA, ET HINGE MINNA’’ LOOMEPROTSESSI
KIRJELDUS JA ANALÜÜS ISIKLIKU KOGEMUSE NÄITEL

Lõputöö

Juhendaja: Taago Tubin, MA

Kaitsmisele lubatud.....

(juhendaja allkiri)

Viljandi 2021

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
ETTEVALMISTAV TÖÖ	6
Audiostsenariumi kirjutamine	7
Tiimi kokkupanek.....	8
Salvestuskohtade leidmine.....	10
SALVESTUSPROTSESS	12
Näitlejatöö vs lavastajatöö.....	14
MONTAAŽ	16
KOKKUVÕTE.....	18
KASUTATUD ALLIKAD	19
SUMMARY	20

SISSEJUHATUS

Minu loov-praktiline lõputöö on jätk seminaritöö uurimusele „Ruumi loomine kuuldemängus Andres Noormetsa raadioloomingu näitel”, kus uurisin Noormetsa kuuldemängudes loodud ruume ning kõrvutasin neid teatriruumi mõistega. Minu lõputöö eesmärk on tutvustada ja analüüsida kuuldemängu tegemise loomeprotsessi. Kogu protsess, alates alusteksti otsimisest kuni valmis kuuldemängu kuulamiseni, kestis 2020 aasta maist kuni 2021 aprillini. Lõputööna kirjutasin audiostsenariumi ja lavastas kuuldemängu Kristel Leesmendi näidendi „Tund aega, et hinge minna” põhjal. Helirežissööriks oli Rasmus Laks ja näitlejateks mina, Elis Järvsoo ja Tambet Tuisk. Kuuldemängu esmakuulamine kinnisele publikule oli 6.aprillil 2021.

Meie senine õpe on keskendatud lavateatri- ja filmiõppele, seega on lõputööna valminud kuuldemäng „Tund aega, et hinge minna” minu esimene kokkupuude selle meediumiga. Kuigi õpin teatrikunsti erialal näitleja suunal, andsid esimestel aastatel valikainena valitud lavastajate erialatunnid ja dramaturgia kursus mulle soovi ka ise lavastajana/kirjutajana kätt proovida. Seminaritööst olid mul hüpoteetilised teadmised, kuidas kuuldemäng võiks toimida, kuid spetsiifilisemaid teadmisi sain vestlustest Ugala teatri lavastaja ja enda juhendaja Taago Tubinaga ning helirežissööri Rasmus

Laksiga. Kogemusena aitasid kaasa nii seminaritööga seoses kuulatud kuuldemängud kui ka huvi selle meediumi vastu, mis on kujundanud minu maitse-eelistust.

Side raadio kuulamisega on mul olnud juba varasest east, kui igal õhtul kuulasime õega Vikerraadio õhtujuttu. Sealt edasi seosed küll hägustuvad, kuid paar aastat tagasi leidsin uuesti tee raadiokuulamiseni. Kuuldemängudesse süvenesin põhjalikumalt 2015. aastal, kui kuulasin Andres Noormetsa loodud kuuldemängu „Asjad”. See kuuldemäng mõjutas mind väga tugevalt just akustika poolest. Ruum oli kummaliselt kajav, seal valitses tühjus. Huvitaval kombel oli kuuldemängul minu jaoks teraapiline roll. Kuuldemängu peategelane, keda kehastas Tambet Tuisk, hakkas enda ümbert järjest asju ära viskama. See lugu omandas minu jaoks kummalise puhastusrituaali energia. Ma tajusin end ümbritsevat hoopis teise

pilguga. Lisaks lapsepõlve kogemustele on mind raadiost kuuldavaid jutte suuresti kuulama paelunud just nimelt Andres Noormetsa loodud kuuldemängud, mis mõjusid uuenduslikumalt ja kaasahaaravamalt, kui teatrilavastuste audiosalvestused.

Ma hindan kuuldemängude juures tõlgendamisvabadust ja võimalust kogeda erinevaid assotsiatsioone läbi kuulmiselundi. Olen inimesena ja kuulajana üsna tundlik, seega läbi helide tekivad kujutluspildid kiiresti. Kuuldemängude puhul huvitun just nendes loodavatest ruumidest. Ruum kuuldemängus, kätkeb endas minu jaoks eelkõige atmosfääri kandmist ja tajumuslikku suurust ruumist. Atmosfääri loovad minu jaoks mingid kindlad vastavale ruumile omased helilised detailid ja ka kaja, mis annab aimu ruumi suurusest.

Kaia Lehari on oma teoses „Ruum. Keskkond. Koht.” välja toonud sellise mõtte: „Filosoofilises kirjanduses on saanud tavaks eristada kolme põhilist aspekti: ontoloogilist, gnoseoloogilist ja psühholoogilist. Vastavalt neile leiavad käsitlemist füüsiline, kontseptuaalne (abstraktne) ja tajutav (pertseptiivne) ruum. Kontseptuaalne ruum on teoreetiliselt mõttetöö vili. Abstraktsioon, füüsikaline või matemaatiline ruumimudel, mis on kujutletav ja reaalne vaid sedavõrd, kuivõrd ta eksisteerib kas teadlase peas või mingis materjalis märgisüsteemina, on vahendiks füüsilise ruumi mõistmisel. Pertseptiivne ruum on inimesele antud ruum, mille kujundajaiks on meie keha ja vaimu suhe vahetu ümbrusega, keskkonnaga. Tajuruumis ühtivad ja põimuvad subjektiivne ja objektiivne, sensoorne ja intellektuaalne ruum, hetkereaalsus ja minevikukogemus, individuaalne ja kollektiivne kultuurimälu jne. Ka pertseptiivne ruum on meie vaimutöö vili, aga ta põhikujundajaiks on meie meeled, vahetu ruumikogemus, mitte ainult mõistus. Nii kontseptuaalne kui ka pertseptiivne ruum peegeldavad, modelleerivad ja kujundavad seoseid reaalsusega nii meie „sees” kui „väljas”. Abstraktsed ruumimudelid on kontrollitavad matemaatiliste meetoditega. Füüsikaliste ruumimudelite loomisel ja kontrollimisel on oluline lisaks teoreetilisele ka rakenduslik tasand, samuti empiiriline kogemus. Tajutav ruum on ühtaegu nii vahetu ruumikogemuse tulemus kui ka selle eeldus: oma olemuselt on see inimruum (humanspace)), inimese asumise koht, inimliku olemise kehastus.” (Lehari 1997, lk 13)

Meie kehad kogevad päeva jooksul erinevaid ruume, mida me teadlikult ei registreeri, kuid siiski jätavad need mingi kogemuse meie kehasse. Kuuldemängu olemus aga põimib minu arvates kokku nii füüsilise ruumi, kus me kuuldemängu kuulates viibime, kontseptuaalse ehk abstraktse ruumi, mida mina olen loojana oma mõtetest loonud ning mis

sünnib uuesti kuulaja peas ja tajutava ehk pertseptiivse ruumi, kus on meie meeled ja seosed reaalsusega. Kuidas ma loon kujutluses ruumi, kus ma kunagi ei ole olnud, ainult helide kaudu? Või kuidas viivad helid keha seosteni millest mul õrna aimugi ei ole? Nendele küsimustele ilmselt ühest vastust ei olegi. Meie ajud ja kehad on ühed keerulised mehhanismid, mis teavad rohkem, kui me endale jõuame selgitada.

Mina otsin loojana kuuldemängudest intiimsust, mingit kummalist klaustrofoobilist läheduse igatsust. Gaston Bachelard on oma raamatus „Ruumi poeetika” toonud välja mõtte „Kujutlusest hõlvatud ruum ei saa jääda üksikõikseks ruumiks, mis allub geomeetrilistele mõõtmistele ja arvutustele. Selles ruumis elatakse. Ja mitte üksnes ära kasutada tema positiivsust, vaid kujutlusvõimet kogu erapoolikkusega. Ja mis kõige tähtsam, ta on peaaegu alati ligitõmbav. Ta koondab olemise kaitsvatesse piiridesse.

Kujundite kuningriigis ei ole välispidisuse ja intiimsuse mäng tasakaalustatud.” (Bachelard 1997, lk 31) Mind köidab eelkõige kujutletavate ruumide loomine ja nendes elamine sellepärast, et ma usun, et need on inimesele väga omased. Me elame oma unistustes ja kujutelmades ehk isegi rohkem oma peas kui reaalsuses. Neid ruume, mida inimene loob oma kujutluses, on palju ja enamasti neid ei suudeta ega tahetagi sõnastada.

Kuuldemängu näol saab kuulaja intiimselt kogeda ja luua ruume enda sees, ilma et peaks tundma kohustust neid jagada või mingil muul moel sõnastada.

Mõte kuuldemängu lavastada, seal ise näidelda ja seda ka hiljem kokku monteerida tuli eelkõige soovist ennast lavastajana proovile panna ja ka endale kui näitlejale koormust ja kogemust anda. Loov-praktiline lõputöö kirjeldab ja analüüsib esimese minu loodud kuuldemängu tööprotsessi ja valmimist. Minu lõputöö eesmärgiks oli luua kuuldemäng, kus saaksin praktiseerida seminaritööst saadud teadmisi. Ruumi mõtestamisel kasutasin raamatuid Gaston Bachelardi „Ruumi poeetika”, Kaia Lehari „Ruum. Keskkond. Kohad”.

Töö ülesehitus on tegevuste ajalises järjekorras. Kirjeldan ettevalmistavat tööd, kuidas ja miks jõudsin valitud tekstini, miks otsustasin ise näidelda ning miks ja milliste salvestuskohtade kasuks otsustasin. Samuti toon välja salvestusprotsessi ja montaaži kogemused ja õppetunnid.

ETTEVALMISTAV TÖÖ

Kuuldemängu lavastamise tahe sündis soovist katsetada seminaritöös omandatud teadmisi. Seminaritöö käigus jõudsin järeldusele, et kuuldemängudes töötavad rohkem atmosfäärilised taustad, kus lisaks tegelase sisemonoloogile on ruum, mis otseselt puudutab kuulaja emotsionaalsust. (Järvsoo 2020, lk 25) Lõputööna loodud kuuldemängu puhul seda ka katsetatud sai.

Teksti otsides keskendusin nüüd pigem mõtetele ja ruumidele, mis olid minu sees olemas, mitte niivõrd sellele, et see oleks kuuldemängu jaoks loodud tekst, kus on ette antud ruumid ja helid. Üheks minu sooviks oli leida tekst, mida saaksin paigutada helipildiliselt mere äärde ja seal kasutada helisid, mis mind inimesena on kuuldemängudes paelunud, nt suitsetamise ajal hülsi põlemisel tekkiv krõbin ja lõputu vaikus.

Läbi-loetud materjalidest kõnetas mind Kristel Leesmendi näidend „Tund aega, et hinge minna” just sellepärast, et mul tekkis sellega isiklik seos. See näidend põhineb ühe naise monoloogil. Naist ootab ees kohtumine oma isaga, keda ta on vaid ühe korra oma elus väikese lapsena näinud. Isata kasvamine on mõjutanud tervet tema elu. Nüüd on saabunud hetk, et enda tundeid vaadata ja mõista. Lugu on kohtumisest, kus lahtised otsad jäävad lahtiseks, ei otsita vabandusi ega andestust.

Võtsin endale lähteülesandeks uurida, kuidas käitub „mina” ruumides. Üritades ülesannet täpsemalt sõnastada, jõudsin järelduseni, et see, mida ma otsin, on tegelikult minus olemas. Meie mälestused on meie kehasse talletunud, mingisse ruumi sisenedes kutsuvad nad esile erinevaid assotsiatsioone.

„Mitte ainult meie mälestused, vaid ka see, mille oleme unustanud, on kuhugi „majutatud”. Meie hing on eluase. Ning meenutades „maju” ja „tube”, me õpime „viibima” iseendas. Nüüdsest saab selgeks, et maja kujundid on kahepidised: nad on sama palju meis, kui meie oleme nendes.” (Bachelard 1997, lk 33) Võrreldes nende tekstidega, kus on ette

antud ruumid, nt kabinet, puukuur, saun, hakkas ma otsima endas seoseid nende paikadega. Väheste kogemuste puhul või seoste puudumisel hakkas neid hoopiski välja mõtlema, mille tõttu ruumid võivad mõjuda emotsioonitult ja stampselt. Hetkel on see vaid oletus. Lähtudes tekstist saadud tunnetest, kogemustest, asun endas otsima neid tundeid ja kogemusi, mis on minus juba olemas. Nii saan anda oma loole loojana eripära, mis võiks kuulajat puudutada. Minu ruumitaju on suuresti kuulmispõhine. Füüsiline ruum tekib küll materias, kuid mina loojana pean oluliseks just mõtteruumi kujunemist. Olen kogenud piiratud ruumi selle vaikus ja oma kuuldemängu luues pidasin oluliseks proovida läbi vaikus ruumi tajuda. Vaikus erinevates ruumides on erinev ning selle suurus ja olulisus samuti. Mulle meeldib kirjanik Rainer Maria Rilke mõte „Mitte miski peale vaikus ei pane meid tajuma piiratud ruumi. Ma sisenesin sellesse ruumi. Helid koloreerivad avarust ja annavad talle justkui heliseva keha. Aga helide puudumine jätab ruumi täiesti puhtaks ja vaikus haarab meid tunne millestki tohutult suurest, sügavast ja piiritust.” (Bachelard 1997, lk 87) Kuuldemängu tehes ja üha rohkem maailma kuulates sain aru, et vaikus järve ääres ja vaikus surnuaia on kaks täiesti erinevat vaikust. Ma nimetaksin järveäärset vaikust õhuliseks ja romantiliseks. Surnuaia vaikus on täidetud ja paigalseisev. Võimalik, et seda mõjutab teadmine, et minu ümber on tuhandeid lahkunute hingesid. Oma audiostsenariumit kirjutades üritasin välja tuua enda isiklikud tajud ja kogemused erinevates ruumides.

Audiostsenariumi kirjutamine

Esialgu oli minu soov kirjutada kuuldemängule ise alustekst, ise lavastada, ise näidelda. Ja siis mõistsin - see on esimeseks korraks suur amps. Olenemata kogemustest ja oskustest ise näidendit kirjutada, tundus siiski mõistlik kasutada juba valmis kirjutatud teksti. Valik langes Kristel Leismendi näidendile „Tund aega, et hinge minna”.

Olles teksti välja valinud, olin ma valmis seda ilma kärpimata lavastama. Monoloogina, nagu see originaalis loodud oli. Sel hetkel ei olnud mul veel aimu, et audiostsenarium ja lavaline tekst nõuavad erinevat lähenemist. Juhendajaga arutades jõudsime arusaamani, et minul kui näitlejal ei ole veel piisavat kogemust, et tund aega

kuulajat kaasas hoida ja kuna kogu teos on ainult kuulmismeelega vastuvõetav, muutub see üsna kiiresti kuulajale väsitavaks.

Näidendi põhjal audiostsenaariumit kirjutama hakates lähtusin sellest, mis on mulle oluline sisse jätta ja mida mina kui lavastaja soovin selle tekstiga edasi anda. Stsenaariumi vormistamisel kasutasin näitena USA kirjaniku Alicia E. Goransoni poolt kirjutatud „The Mask of Inanna” kuuldemängu stsenaariumit.

Teksti puhastamine ei olnud raske, kuna samalaadset tööd tegin ma ka kursusejuhendaja Katariina Undi poolt juhendatud prooviprotsessi „Kolm öde” ajal. Olin seal väga selgelt kokku puutunud enda tegelase mõtte, fookuse juhtimise ja hoidmisega. Mina inimesena olen poeesia ja pikkade mõtiskluste poolt. Konkreetsetes tekstis oli väga palju ilusaid ja meeleolu loovaid mõtteid, mida oleksin soovinud sinna jätta, kuid paraku oleks need juhtinud fookuse ära sellelt, mida loojana soovisin välja tuua. Fokuseerimisel olid abiks küsimused - mis on selle lõigu mõte, mida ma tahan öelda, kuidas see täiendab tervikut?

25-leheküljelisest näidendist kirjutasin audiostsenaariumi minu poolt kujutletavate helipiltide ja ruumidega. Teksti mahuks sai 9 lehekülge. Esmalt valmis terviklik tekst, mida sai analüüsida ja millega ma läksin ka salvestama. Teiseks lisandusid tekstilised muutused analüüsi ja ka salvestamise ajal. Kolmandaks sai hiljem montaažis teksti veel kärbitud ja kohendatud, kuni selleni välja, et monoloogi tekst sai uuel kujul uuesti salvestatud. Audiostsenaariumi koostamine aitas väga läbimõeldult töötada. Minul lavastajana tekkis ettekujutus, missugused helid on vajalikud soovitud helipildi jaoks ja kuidas neid saada. Samuti pani audiostsenaarium mind kui lavastajat kirja panema kõike seda, mis on minu kujutluses. Tänu sellele oli koostöö näitlejate ja helirežissööriga lihtsam ning arusaadavam. Keskenduti loomisele, mitte üksteise tõlkimisele.

Tiimi kokkupanek

Oma esimest kuuldemängu luues teadvustasin endale, et olenemata minu kujutluspiltidest ja soovitud helitaustadest, ei saa ma tegelikus tulemuses kindel olla. See

sõltub väga palju inimestest, kellega koos midagi luuakse. Seega vajasin enda ümber inimesi, kes on selle meediumiga kokku puutunud ja valmis aitama mu küsimustele vastuseid leida. Tiimina, kuhu kuulusid lisaks minule Taago Tubin, Rasmus Laks ja

Tambet Tuisk, sain ma suurepärase kogemuse, kui edasiviiv ja arendav võib olla koostöö, kui kõigil on ühine huvi. Tajusin enda töö olemuslikku suurust, seega toetus ja usk olid minu jaoks olulised aspektid, mida koostööst otsisin ja ka sain. Nii minu kui ka Rasmus Laksi jaoks oli see esmakordne kokkupuude kuuldemängu loomisega. Koostöö

helirežissööriga kujunes üheks olulisimaks osaks loomeprotsessis. Koos töötades leidsime väga hõlpsasti ühise keele ja mõistmise. Läbi ühise huumorimeele saime katsetatud ka kõige pöörasemad ideed - kajad, hääle moonutused, kõikvõimalikud taustahelid aevastustest isekirjutatud lauludeni välja. Koostöö helirežissööriga sujus väga hästi. Tööd alustades teadsin ma täpselt, milliseid helipilte ma kasutada tahan, seega tema ülesandeks salvestamisel oli mind eelkõige tehniliselt aidata. Hiljem montaažis andsin talle ka võimaluse loomingulisemalt läheneda ja katsetada erinevaid variante loodud helipiltidega.

Helirežissööri abi ja tähelepanekud montaažis nii kõrvalise kuulajana, kui ka helide kujundajana olid väga vajalikud.

Algselt oli loos üks tegelane – naine. Audiostsenaariumit luues, kirjutasin kujuteldava vestluse isaga reaalselt toimuvaks dialoogiks. Kuuldemängus otsustasin ise näitlejana naise rolli teha. Eelkõige sellepärast, et anda endale kui näitlejale koormust ja kogemust, kuid ka sellepärast, et tekst ja lugu said mulle nii oluliseks, et ma ei raatsinud neid enam ära anda. Sel hetkel tundus mulle lihtsam anda ülesandeid iseendale, kui tuua mängu eraldi näitleja ja hakata talle oma visiooni selgeks tegema. Olles valinud ennast oma lavastatavasse kuuldemängu näitlejaks, mõistsin selle otsuse suurt riski. Võtteplatsil pean suutma läbi viia oma rolli, kuid ka samas oskama salvestusprotsessi kõrvalt kuulata ja juhtida. Siinkohal oli suuresti abiks juhendaja kohalolu salvestamisel ning eelnevalt tehtud kokkulepped helirežissööriga helipiltide osas, mida meil kindlasti vaja on.

Isa rolli jaoks partnerit valides pidasin oluliseks leida näitleja, kes on kuuldemängudega praktiliselt kokku puutunud ning kes omaks ka hääleliselt elukogemust, st oleks minust vanem meesterahvas. Partneriks sai Tambet Tuisk. Tambetiga koostööd lihtsustas asjaolu, et olime varasemalt kokku puutunud erialatundide raames ja usaldus tema vastu oli juba tekkinud. Samuti uskusin, et partnerlus Tambetiga võib olla väga inspireeriv ning edasiviiv, kuna tajun teda väga nüansirikka ja improvisatsioonivõimelise näitlejana.

Tema kohalolu partnerina lükkab mind näitlejana hoopis suuremasse valmisolekusse ning eemaldab loodult koolitöö maigu.

Salvestuskohtade leidmine

Audiostsenaariumi kirjutamisega samaaegselt tegelesin ka soovitud ruumide otsimisega (mereäärne park, palat, suitsunurk).

Lugu algab naise monoloogiga, mis kätkeb endas sisekaemuslikke mõtteid ja emotsioone. Algselt oli monoloog kirjutatud toimumiskohaga haigla taga olevas pargis. Minu enda keha lõi mulle teksti tajudes ja lugedes kujutluspildi merest. Merega soovisin luua ruumi, mis annab mulle tunde avarusest, kus rahu leida. Lugu jätkub haiglas, palatis, kus viibib naistegelase isa. Seda ruumi otsides oli mulle oluline haigla palatile omane ruumi kõla. Pisut kajav ja kumisev ning tajutavalt juba konkreetsema suurusega, mis ei hõlma endas eelmise helipildi avarust. Kolmandaks ruumiks oli suitsunurk. Selles ruumis otsisin klaustrofoobilist lähedust, mille puhul kuulaja peaks tajuma, et inimesed istuvad väga lähestikku ning selle läbi, et nad on seal vaid kahekesi, saab toimuda nende vaheline avanemine.

Kuuldemängu ruumide loomisel pidasin oluliseks intiimsust ja vaikust. Kuna maailmas meie ümber on niigi palju müra, ei tahtnud ma oma kuuldemänguga seda juurde tekitada. Kuuldemängud on minu jaoks hetk enda sisse vaatamiseks või puhkamiseks. Loodud ruumides otsisin avarust, intiimsust ja klaustrofoobilist vaikust. Ruumid kuuldemängus on narratiivselt kahanevad ehk ruumid, milles tegelased viibivad, on ka füüsiliselt järjest väiksemad.

Kuuldemängu loomise puhul on võimalikud kolm erinevat võimalust – salvestamine stuudios, tekstile vastavas välikeskkonnas või siseruumis. Protsessi käigus otsustasin kõik kolm võimalust läbi kogeda. Esimeseks salvestuskohaks oli Viljandi järve teisel kaldal olev paadisild, mis pidi heliliselt andma edasi avarust. Välivõtte keerukuseks on kontrollimatud loodushelid - liiga vali tuul, liiga suured ja mürarikkad lained, linnud. Paadisillal salvestades võitlesime tuule ja lund lükkava ATV müraga. Kogesin, et välivõtte puhul on oht jääda

emotsioneerima, kuna ilm ja vaade on väga suured mõjutajad. Kuigi ruumiliselt saime kätte selle, mida taotlesime – avaruse ja vaikuse, siis monteerides otsustasin selle stseeni siiski uuesti salvestada.

Monoloogi uus salvestus toimus Tallinnas Suurupis mere ääres. Seal saime kätte soovitud aktiivsuse ja mõtte. Otsustasin salvestamisel seekord seista ja kehaga päriselt kogeda, mida tekitavad minus meri ning need mõtted. Võrdlusena võin öelda, et meri ja järv mõjuvad kehale väga erinevalt. Mere mäslemine hoidis vaimu aktiivsemana ja tõi vajalikud mõtted loomulikult endasse, ilma et ma oleksin pidanud seda forsseerima. Mere lainetus aitas hoida sisemist rütmi.

Teiseks salvestuskohaks oli Viljandi Haigla vanas kirurgia osakonnas olev nõupidamiste ruum. Spetsiifiline linoleumpõrand, ratastool, spetsiaalne haiglavoodi ja palatile omane ruumikaja, mis paneb hääle teistmoodi kõmisema. Salvestamine konkreetsetes ruumis andis väga palju juurde päris tunde ja atmosfääri tekkimisele, mis tegi salvestamise üsna ladusaks.

Kolmas stseen suitsuruumis oli algselt plaanitud salvestada stuudios, kuid haiglas kohapeal olles selgus, et ka seal on olemas sobilik ruum – kõrgete lagedega, kitsas koristajate laoruum, mis lõi ideaalselt stseeniks vajaliku läheduse. Samuti aitas kahe stseeni järjest tegemine hoida ühtset mõtteliini nende vahel.

Stuudios salvestamise kogemuse sain hiljem, kui plaanisime dialoogi vahele salvestada naistegelase sisemonoloogi. Stuudios salvestamine oli nendest kõige raskem. Seda enam, et esimesest salvestamisest oli möödas kaks nädalat ja kõik see, mida keha siis koges ja tundis, tuli nüüd üksinda leida. Stuudios salvestamine on tehniliselt lihtsam kuna seal on võimalus teha mitmeid variante ja otsida see õige hetk üles. Samuti ei ole seal helilisi segajaid, millega peab arvestama.

SALVESTUSPROTSESS

Kuuldemängu loomisel tahtsin saada maksimaalset kogemust ehk teha salvestamine nii lokatsioonipõhiselt - eksterjööris (välivõte) ja interjööris (haiglaruumid) kui ka stuudios.

Salvestamiseks oli plaanitud kolm päeva, millest tegelik ajakulu oli umbes 10 tundi, kahe päeva peale jaotatuna. Salvestamisel kasutasime kondensaator-mikrofoni, et tekitada stereo pilt ruumist, ja rinnamikrofoni, mis võtab teksti.

Salvestamine toimus Viljandis ja Suurupis. Mereäärse pargi puhul pidasin oluliseks avarust, kuna tegemist oli sisemonoloogiga, taotlesin seal ärevat tühjust. Variandina käis läbi ka kalmistu, mis kannab endast kummalist vaikust, mida kuskilt mujalt ei leia. Kuna otsisime avarust, leidsime sobiva koha Viljandi järve teisel kaldal oleval paadisillal. Sealt avanes vaade linnale ja järvele ning heliliselt ei olnud suuri segajaid. Salvestusprotsess sai alguse tehnilise prooviga - mikrofoni ülesseadmise ning hääle ja ruumi helide valjuse katsetamisega. Kuna monoloog sai salvestatud staatiliselt istudes ning keskendatud pigem atmosfäärile, siis mingeid lisahelisid me kohapeal juurde ei tekitanud. Salvestamisele kulus 2 tundi.

Lavastajana oli mul ettekujutus, millises tempos ja rütmis kuuldemäng võiks kulgeda, seega suutsin endale kui näitlejale sellest lähtuvalt ülesandeid anda, et sisemine liin oleks kandeav. Esmalt salvestatud monoloog jäi siiski monotoonseks ja lauseliselt oli mõtte kadusid. Monoloogi tekst lükkas mind koheselt melodramaatikasse ja sellepärast ei sobinud see hiljem tervikuga kokku. Monoloogis puudus aktiivsus, mis oleks kuulajat kaasas hoidnud, seega edasine keskendatud kuulamine oli raskendatud. Näitlejana hakkasin esialgu mängima kuidas öelda mõtteid nii, et need kõlaks nagu minu peas ehk lükkasin kõik mõtted pähe, mitte kehasse. Mugavust soosis istuv asend paadisillal. Salvestasime monoloogi uuesti - mere ääres Suurupis. Kehal oli selleks ajaks juba olemas kogemus vahepeal haiglas salvestatud osaga ja tervikpilt kuuldemängust oli selgem. Hilisemal uuesti salvestamisel oskasin monoloogi mõtteid paremini välja tuua ja vajalikku aktiivsust hoida.

Palati leidmine toimus koostöös Viljandi Haiglagaga. Olenemata pandeemiast ja olukorrast riigis, olid nad väga vastutulelikud. Kuigi päev enne salvestamist selgus, et palatit

me siiski kasutada ei saa, leidsid sealsed inimesed ka kohe lahenduse. Meie lõplik salvestamise koht oli nõupidamisteruum üheksandal korrusel, vanas kirurgia osakonnas. Ruumil oli palatile iseloomulik kaja ja ka linoleum-põrandakate. Salvestus algas ruumi organiseerimisega, tõime sinna ratastooli ja haiglavoodi. Käisime tehniliselt läbi liikumised ja kuulasime läbi kõrvaklappide, kas tegevuste ja originaalasjade helid, mida soovime kasutada, annavad meile sobiva helipildi. Palatile kohane miljöö aitas kindlasti näitlejatel rolli sisse elada ja ruumist erinevaid impulsse leida. Tambet Tuisuga olin kohtunud enne salvestamist ühe korra, kui käisime teksti läbi ja leppisime kokku rollide sisemised liinid ja tahtmised. Kontsentreeritud proov toimus koha peal. Kui esialgsel monoloogi salvestamisel olid duublid üsna üheülbalised, siis palatis salvestatud duublid olid eriilmelisemad. Impulsse andsid nii partner, ruum kui ka kasutatavad originaalasjad. Mere ääres oli sobimatuid ja kontrollimatuid segajaid rohkem. Haiglas algselt segajatena tundunud liiga vali lift ja ukse taga kauba kärudega liikuvad inimesed tulid meile aga hoopis kasuks, luues realistlikumat atmosfääri. Taustahelina salvestasime ka Taago ja

Rasmuse poolt tehtud kõhatusi, üle ruumi kõndimisi, paberite lehitsemist, veekeedukannu töölepanemist. Palati stseeni salvestamiseks kulus 5 tundi.

Suitsunurga stseeni salvestamine oli plaanitud väiksesse stuudiosse, kus otsisin klaustrofoobilist lähedust, kuid stseeni jaoks sobiliku ruumi leidsime ka haiglast. See ruum oli väga väike, kõrgete lagedega ning plaaditud seintega. Mikrofonide ülesseadmine ja tehniline proov sujus üsna kiirelt. Ruum oli parasjagu nii suur, et mahtusime istuma Tambetiga vastamisi ja meie vahele oli asetatud mikrofoni. Tehniliselt salvestasime üles Tambeti suitsutõmbamise heli ja ratastooli naginad. Salvestamisele kulus aega 3 tundi.

Kuigi kuuldemängu lõplikku tervikusse stuudios salvestatud osa sisse ei läinud, sain ka stuudiokogemuse. Stuudios oli plaanis salvestada naistegelase teine sisemonoloog peale haiglas käimist. Monoloog sai välja kärbitud selle tõttu, et see juhtis fookuse suhtelt ära. Mulle kui loojale meeldis eelkõige haigla palatis salvestamine, kuna nii saab keha impulsse loomulikumalt. Mõte on täpsem, kuna visuaalne ruum on üsna suur mõjutaja. Kui esitada teksti ruumis, kuhu see algselt on kujutluspildi kaudu paigutatud, siis nõ hüppad sisse ja ujud juba esimese korraga. Stuudios läheb soojenemise või sisse elamisega kauem aega. Seda enam, kui see on üks osa terviku keskel. Kuidas jõuda samasse kohta, mis on salvestatud kaks nädalat tagasi? Stuudios salvestatud lõik jäi välja sellepärast, et tekstiline osa viis fookuse suhtelt ära.

Stuudios teeb salvestamise lihtsamaks võimalus katsetada ilma kõrvaliste segajateta erinevaid võimalusi. Lokatsioonipõhisel salvestamisel võivad kõrvalised helid loomuliku keskkonna osana anda hiljem lisaväärtust atmosfääri ja ruumi kujunemisel. Välivõtte puhul on palju kontrollimatuid segajaid. Liiga valjud linnud, tuul, autod. Pigem tuleb teha rohkem duubleid, vältimaks riski, et materjalist jääb liigse müra tõttu mingi osa välja.

Salvestusprotsessi puhul oli väga oluline suhtlus helirežissööriga, kes tagasisidestas kuuldot - nii mõtte väljajoonistumist kui ka häälikute kadusid ning oskas analüüsida, kas tasutal olev müra võib meile kasuks tulla või mitte. Mina näitlejana sain keskenduda rollile ja ei pidanud sel hetkel mõtlema lavastuslikule poolele.

Näitlejatöö vs lavastajatöö

Algselt tööle asudes ei tajunud ma endas näitleja ja lavastaja olulist vahet. Hiljem partneri ja helirežissööriga töötades tuli see juba rohkem välja. Selles osas tunnen, et lavastajana kedagi teist juhendada on siiski lihtsam. Minu puhul hakkavad mängima teadlikkus oma nõrkustest ja ebakindlustest. Osaliselt usaldas inimesed näitlejana rohkem kui ennast. Algselt olin näitlejana üsna enesekindel, ma teadsin mida tahan öelda. Esimese kuulamise ajal sain aru, et see, mis on minu peas, ei tule välja, seega pidin leidma endale näitlejana uue lähteülesande. Olles lavastaja, tundsin end ka näitlejana kindlamalt, kuna teadsin, milliseid ruume soovin hiljem montaažis luua. Tihtipeale ei tea näitlejad kuuldemänge tehes, milliseks kujuneb lõplik ruum ja milliseid atmosfääri loovaid või illustreerivaid taustu kasutatakse, kuhu nende roll asetatakse. Minul lavastaja ja näitlejana oli see teada, seega leian, et see lihtsustas minu hüppeid kahe ameti vahel.

Olles üksinda, st teha monoloogi, olles ise näitleja ja lavastaja, on see piir vähem tajutav. Partneriga töötades oli näitleja-lavastaja vahe juba tajutavam, kuna seal oli palju muid aspekte, millele pidi keskenduma. Ma ütlesin, et see ei olnud mulle üle võimete raske, abiks oli juhendaja valmisolek nõuandeid ja tähelepanekuid jagada. Lavastajana keskendusin rohkem partnerlusele ja mõtte välja toomisele, teades, et hiljem saan helisid tehniliselt lisada.

Juhendaja tähelepanek nt suitsunurga aadressplaani salvestamisel, et stseen võiks alata suitsetamisega, mitte tekstiga, aitas minu hilisemat tööd montaažis lihtsustada.

Võimalik, et see isiklikkus loo taga aitas mul iga kord näitlejana täpsesse kohta hüpata, samuti usaldus oma tiimiliikmete vastu ja teadmine, et nad ei tulnud siia lihtsalt midagi ära tegema, vaid meil oli väga toetav tiimitöö.

MONTAAŽ

Montaaž oli mulle kui näitlejale kõige suurem õppimiskoht. Montaažis hakkab välja joonistuma tegelik tervik. Kas kuuldemäng annab edasi minu kui lavastaja soovitud kujutelmad? Montaaž on kuuldemängu puhul ehk kõige loomingulisem osa. Seal viin

lavastajana erinevad osad kokku, tõstan esile mõtteid, lisan või lõikan pause, mängin rütmi ja meeleoluga. Montaažiks olid meil helirežissööriga juba olemas salvestamisel kirja pandud duublite eelistused, mis kiirendas tööd. Esimene montaaž toimus kaks nädalat peale salvestamist.

Esimese monoloogi kokku panemine võttis aega 7 tundi. Pikka aega ainult enda häält kuulates jõuavad nii mõnedki asjad kohale. Mul on tendents jääda meeleolutsema ja jätta mõtete vahele liiga palju õhku. Mõnesmõttes saab montaažis selle kõik välja lõigata ja asi võib isegi toimida, aga iga kord ei pruugi mõte nii selgelt kohale jõuda. On hetki, kus tähekomistused või planeerimatud häälistsused annavad duublile hoopis värvikama kõla ja sobivad tervikusse paremini. Näiteks monoloogis lause koperdus „Se... See ei ole koht naljategemiseks.” Mina näitlejana teadsin, et korra ei olnud ma kindel, mis ma ütleva pidin, kuid tervikusse sobis ideaalselt. Selline lause koperdus andis aimduse, et ma päriselt mõtlengi koha peal neid mõtteid. Monoloog osutus mulle üheks raskemaks proovikiviks. Raskus ei olnud mitte mõtte välja toomisel, vaid pigem variatsioonide leidmisel. Ennast kui näitlejat uurides mõistsin peagi, et jäin kinni emotsiooni, mida monoloog kandis, seega ei tulnud minu taotletud mõte välja. Peale mitmete variantide proovimist otsustasin montaažis, et see tuleb uuesti salvestada. Nüüd juba teadlikumalt. Selleks hetkeks olin ennast tunde kuulanud, aru saanud, mis oli puudu ja mis mõtet ma otsin, seega sai see üsna täpselt uuesti salvestatud.

Struktuuri paikapanemisega samal ajal tegime ka hääliku parandusi, kus see vajalik oli, ning lisasime helitaustu, et tervikpilt joonistuks selgemalt välja. Monoloogi kokku pannes keskendusime enamjaolt mõttele, häälikute kadude ja pauside parandamisele. Hiljem taustaks lisatud lained muutsid kogu tervikpildi. Algselt salvestatud melodramaatiline monoloog ei

sobitunud oma olemuselt kokku minu kujutluses oleva helitaustaga. Teksti puhastamine tähendab ka kärpimist. Tervikut kuulates ilmnesid laused, mis olid illustreerivad ja ei andnud tervikule midagi oluliselt juurde. Kärpesse läks naise monoloog haiglas, mis tõi sisse hulganisti uusi võõraid tegelasi ja juhtis fookuse ära suhtelt, mille olin loonud. See oli minu kui nautleva looja ehk kõige raskem loobumine, sest mõtted olid ilusad ja filosoofilised. Mõnikord on stseeni venimise korral lihtsam loobuda tekstilisest osast, kui leida tehniliselt taustu, mis aitaks sellel koos püsida.

Otsustasin mitte kasutada muusikalist kujundust, eelkõige sellepärast, et tahtsin just ruumide kaudu anda edasi atmosfääri ja meeleolu. Muusika oleks sinna lisanud ebavajalikku raskust. Võimalik, et asi on minu isiklikus maitse-eelistuses, kuna pean muusikat võimsaks, kuid liiga lihtsaks vahendiks meeleolu luua.

Mina loojana otsin eelkõige seda, et mind kuulav, vaatav inimene saaks enda sisse vaadata. Oluline ei ole niivõrd see, mis seosed minul selle tekstiga on, vaid mis seoseid suudan tekitada kuulajas.

KOKKUVÕTE

Käesolev loov-praktilise lõputöö kirjalik osa annab ülevaate kuuldemängu „Tund aega, et hinge minna” loomisprotsessist ideest esitlemiseni. Kirjalikus osas kirjutasin lahti praktilise ja ettevalmistava töö, salvestusprotsessi ja montaaži.

Oma loov-praktilise lõputöö sissejuhatuses kirjutasin, et mina loojana otsin läbi ruumilise taju kuuldemängudest intiimsust, klaustrofoobilist läheduse-igatsust. Ruum kuuldemängus kätkeb endas minu jaoks eelkõige atmosfääri kandmist ning ka tajumuslikku suurust. Atmosfääri loovad minu jaoks vastavale ruumile omased kindlad helilised detailid ja kaja, mis annab aimu ruumi suuruselt. Ruume kuuldemängudes uurisin ka oma seminaritöös, kus tõin välja, et kuuldemängudes töötavad rohkem atmosfäärilised taustad, kus on kuulda tegelase sisemonoloogi ning ruum otseselt puudutab kuulaja emotsionaalsust. Kuuldemängu kuulust nii atmosfäärilised taustad (mere ääres) kui ka tegelase sisemonoloog.

Praktilises töös sain katsetada ruumidega, millega mul on tugev kehaline side. Kuidas neid panna sellisesse vormi, et see oleks ka kuulajale arusaadav? Kuuldemängu lõpliku tulemusega jäin rahule. Kuulajate tagasisidena saan öelda, et tervik ja ruumiloome olid puudutavad ning andsid edasi atmosfääri mida soovisin luua.

Minu jaoks oli tegemist väljakutset pakkuva lõputööga, kus sain algusest peale kujundada enda loodavat kuuldemängu. Oma esimese kogemuse põhjal sain inspiratsiooni ja indu ka edaspidi läbi selle meediumi luua. Loodud kuuldemäng on üsna tekstipõhine ja terviklik. Edasise ideena tahaksin katsetada hüplikuma ja kaootilisema sisuga kuuldemängu loomist, mis ei oleks niivõrd tekstipõhine, vaid seotud helidega, mis tekitavad kuulajates erinevaid kujutluspilte.

KASUTATUD ALLIKAD

Bachelard, G. 1999. Ruumipoeetika. Tallinn: Vagabund.

Goranson, Alicia E. 2009. The Mask of Inanna. Hub of the Universe Productions.

Järvsoo, E. 2020. Ruumi loomine kuuldemängus Andres Noormetsa raadioloomingu näitel.[Seminaritöö]. Tartu Ülikool. Viljandi Kultuuriakadeemia etenduskunstide osakond. Viljandi.

Lehari, K. 1997. Ruum. Keskkond. Kohad. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.

Leesmend, K. 2012. Tund aega, et hinge minna. Ühe naise monoloog. Tallinn: SA Eesti Teatri Agentuur.

SUMMARY

My creative-practical dissertation „Description and analysis of the creative process of the radio drama "An Hour to go to the soul" the example of personal experience'' provides an overview of the process of creating the radio drama "An Hour to go to the soul" from idea to presentation. In the written part, I wrote down the practical and pre-work, the recording process and the editing.

In the introduction to my creative-practical dissertation, I wrote that as a creator, I searched for intimacy, claustrophobic longing for closeness through auditory spatial perception. For me, the space in the radio theater primarily includes carrying the atmosphere and also the perceptual size. For me, the atmosphere is created by certain sound details and echoes typical of the respective room, which gives an idea of the size of the room. I also explored the spaces in radio theater in my seminar work, where I pointed out that atmospheric backgrounds work more, where the character's inner monologue can be heard and the space directly touches the listener's emotionality. The hearing included atmospheric backgrounds (by the sea) as well as the character's inner monologue.

In my practical work I was able to experiment with rooms with which I have a strong physical connection. How to put them in a form that is understandable to the listener? I was satisfied with the final result of the hearing game. As feedback from the listeners, I can say that the whole and the creation of space were touching and conveyed the atmosphere I wanted to create.

For me, it was a challenging thesis, where I was able to design my own radio drama from the beginning. Based on my first experience, I was able to continue to create inspiration and enthusiasm through this medium. The created radio drama is quite text-based and comprehensive. As a further idea, I would like to experiment with the creation of a more playful and chaotic hearing game, which would not be so text-based, but related to sounds that create different images in the listeners.

LIHTLITSENTS

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Elis Järvsoo,

- Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose, mille juhendaja on Taago Tubin, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
- Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
- Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
- Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Elis Järvsoo

15.05.2021

Mina Elis Järvesoo kinnitan, et olen käesoleva töö kirjutanud iseseisvalt.

15.05.2021